Volume 9 ssue 5 (2025) Pages 1646-1658
**Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**
ISSN: 2549-8959 (Online)

# Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap *Ke*terlambatan Bicara Anak Generasi Alpha

**Harlina Ramelan[1]✉, Mastuinda[2], Kholijah Saragih[3], Dewi Martha[4], Imam Muthie[5], Wulan Rahmadia Novera[6], Amalia Husna[7], Elvira Khori Ulni[8]**
Pendikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,3,4,5,6,7,8)]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau, Indonesia[(2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

## Abstrak
Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan *gadget* mengalami peningkatan yang signifikan, termasuk di kalangan generasi alpha. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran karena semakin banyak kasus anak yang terpapar *gadget* mengalami keterlambatan bicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap keterlambatan bicara anak generasi alpha. Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun, di Taman Kanak-Kanak (TK) se-Kecamatan Binawidya Kota Pekanbaru. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Metode analisis data yang digunakan adalah uji *chi* square. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 76,21% antara penggunaan *gadget* terhadap keterlambatan bicara anak generasi alpha. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin besar kemungkinan keterlambatan bicara anak. Hal ini disebabkan minimnya interaksi langsung serta sikap pasif anak saat menggunakan *gadget*.Implikasi dari penelitian ini menunjukkan perlunya intervensi preventif melalui edukasi kepada orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* serta penyusunan pedoman yang dapat membantu orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* untuk anak
**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget, Keterlambatan Bicara, Anak Generasi Alpha*

## Abstract
In recent years, there have been significant improvements in the use of gadgets, particularly among the alpha generation. However, this trend raises concerns, as an icreasing number of children exposed to gadgets are experiencing delays in speech development. The aim of this study is to investigate the influence of gadget use on speech delay in children. This research employs a correlational design, with a sample of 100 parents whose children are age 4 to 5 years and attend Kindergarten in the Binawidya District of Pekanbaru City. Data were collectes through questionnaires, and the analysis was conducted using the chi-sqare test. The results indicate a significant correlation, showing that 76,21% of children's speech delays can associated with a greater likelihood of speech delays in children. This is partly due to the lack of direct interaction and the passive behavior exhibited by children while using gadgets. The implications of this study highlight the need for preventive measures, such as educating parents about the potential negative impact of excessive gadget use. Additionally, guidelines should be developed to help parents limit their children's gadget usage.
**Keywords**: *Use of Gadgets, Speech Delay, Alpha Generation Children*


✉ Corresponding author:
Email Address: harlinaramelan@unp.ac.id (Padang, Indonesia)
Received 11 May 2025, Accepted 30 June 2025, Published 30 June 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi dari hari ke hari berkembang sangat pesat. Teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan manusia saat ini. Hampir dalam setiap aktivitas yang dilakukan manusia melibatkan teknologi. Tidak hanya dibidang informasi, teknologi juga bekembang pesat dibidang komunikasi (Marpaung, 2018). Berbagai macam merek, tipe, fitur dan keunggulan alat komunikasi diciptakan setiap harinya untuk memudahkan kehidupan manusia. Hal ini terbukti dengan semakin beragamnya jenis alat komunikasi yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia. Salah satu jenis alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *gadget* atau gawai (Hartanti, 2020)

Gadget merupakan salah satu teknologi yang memudahkan aktivitas manusia yang selalu menawarkan kebaruan untuk membuat hidup manusia lebih praktis (Anggraini, 2019). Dahulu *gadget* merupakan barang mewah yang hanya digunakan kalangan orang dewasa dengan penghasilan tinggi karena harga *gadget* sangat mahal. Namun di era digital ini *gadget* tidak lagi menjadi barang mewah. Hampir seluruh kalangan masyarakat kini memiliki alat canggih ini. *Gadget* sudah merambah ke semua kalangan termasuk pada generasi alpha. *Gadget* memiliki berbagai fungsi yang membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah danmemiliki berbagai fitur canggih dan beragam sehingga anak tertarik menggunakannya. Hampir semua anak dari berbagai generasi termasuk generasi alpha memakai *gadget*, baik milik sendiri yang dibelikan orangtua maupun milik orangtua yang dipinjamkan kepada anak. Di negara kita Indonesia sendiri, keberadaan *gadget* juga telah sangat lekat dengan kehidupan masyarakat (Wijoyono et al., 2015).

Produk-produk *gadget* sudah banyak yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna *gadget* (Syifa et al., 2019). Sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association of Pediatrics* (AAP). Penelitian ini berjudul "penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang". Dari penelitian ini salah satu media yang paling popular digunakan anak adalah *gadget*, presentase anak-anak yang memakai *gadget* mengalami peningkatan kurang lebih 2 kali lipat (dari 38% menjadi 72%), dan semakin banyak anak yang berumur satu tahun menggunakan *gadget* (Warisyah, 2019). Menurut (McCrindle & Wolfinger, 2011) anak-anak zaman sekarang diketegorikan sebagai generasi alpha. Generasi alpha merupakan anak yang lahir setelah tahun 2010 (yaitu lahir antara tahun 2011 sampai 2025) dan generasi alpha diklaim sebagai generasi paling cerdas dan mahir mengguknakan teknologi digital/*gadget* (Force & Society, 2017).

Tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* sangat membantu kehidupan manusia. Namun dibalik itu semua, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif (Hidayah et al., 2021). Secara umum, menurut (Hidayatuladkia et al., 2021), penggunaan gadget memberikan dampak positif sebagai berikut: (1) memperluas wawasan dan jaringan pertemanan, (2) memudahkan proses komunikasi dengan teman, dan (3) melatih kreativitas anak. Selain itu, penggunaan gadget juga memberikan dampak negative, diantaranya: (1) mengganggu kesehatan, (2) mengganggu perkembangan anak, (3) menurunkan konsentrasi belajar, (4) menghambat kemampuan berbicara anak. Dampak *gadget* akan lebih dominan apabila tanpa pengawasan orang tua dalam penggunaannya dan hal ini membuat anak menjadi kecanduan dan mengganggu psikologis mereka (Rinaldi et al., 2023).

Saat anak bermain *gadget* seringkali tanpa pengawasan orang tua yag menyebabkan anak menjadi asik sendiri dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar sehingga menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam aspek bahasa anak (Dewi et al., 2019a). Menurut teori behavioristik yang dikemukakan oleh Albert Bandura, perkembangan bahasa anak diperoleh melalui tiruan/imitasi melalui interaksi anak dengan teman, orang tua maupun orang disekitarnya (Isna, 2019). Berdasarkan data *National Center for Health Statistic* (NCHS) prevalensi gangguan perkembangan pada sektor bahasa dan bicara pada anak sekitar 4-5%.Kemampuan berbicara pada anak merupakan komponen berbahasa yang paling kompleks sehingga diperlukan latihan terus menerus agar anak mahir berbicara dimulai dari masa balita hingga kanak-kanak. Menurut (Tarigan, 2019) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut (Van Tiel, 2015) perkembangan berbicara di bagi menjadi beberapa periode, yaitu: periode

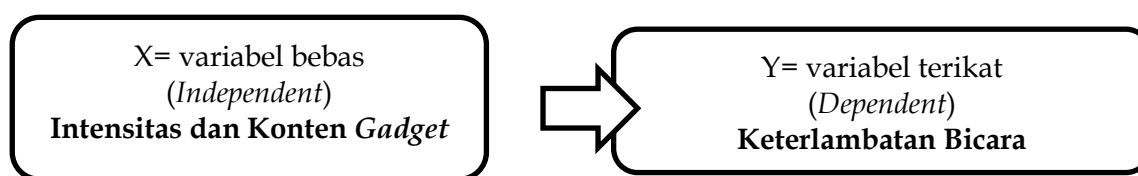
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026
pralingual (praverbal), periode lingual dini (awal verbal), periode diferensiasi, periode pematangan. Perkembangan kemampuan berbicara bersifat kontiniu artinya perkembangan berbicara terjadi secara terus menerus dan semakin lama semakin baik. Apabila kemampuan berbicara anak tidak berkembang semestinya maka hal tersebut menyebabkan keterlambatan bicara.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *coomon sense media* terhadap 350 orang tua di Philadelphia menunjukkan bahwa 33% anak yang dikategorikan generasi alpha menggunakan *gadget* dan 42% diantaranya digunakan untuk menonton video dan bermain *game* (Saint Louis, 2015)Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya: penelitian yang dilakukan oleh (Dewi et al., 2019b) dengan hasil tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan pekembangan bahasa anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian (Rahayu et al., 2021) di Indonesia**,** 23% anak usia 0-5 tahun menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orang tua dan *gadget* dianggap sebagai sarana bermain anak yang menyenangkan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Amalia et al., 2019)menunjukkan terdapat hubungan antara durasi dan jenis paparan layar media elektronik dengan perkembangan bahasa dan bicara pada anak usia 18-36 bulan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Bachtiar & Fitriani, 2024) menunjukkan adanya hubungan antara *screen time* dengan *speech delay* yang dialami oleh anak.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa TK Kecamatan Bina Widya ditemukan beberapa masalah yaitu: (1) saat ini banyak anak generasi alpha yang lebih sering berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan manusia. (2) Penggunaan *gadget* seringkali dianggap sebagai solusi praktis bagi orang tua yang sibuk karena dianggap dapat menenangkan anak dan mempermudah dalam pengasuhan. (3) meningkatnya kasus keterlambatan bicara pada anak yang dilaporkan oleh guru dan orang tua; (3) Tingginya intensitas penggunaan *gadget* pada anak setiap harinya ; (4) Sebagian konten yang ditonton anak merupakan jenis konten pasif.

Berdasarkan fenomena yang ada di lapangan dan analisis penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan bahasa anak. Namun, kebanyakan studi tersebut masih bersifat umum, dan belum secara spesifik menggali dua aspek penting, yaitu intensitas penggunaan *gadget* dan konten (isi) yang dilihat anak, serta bagaimana kedua faktor tersebut berkaitan langsung dengan keterlambatan bicara pada anak Generasi Alpha. Dari uraian tersebut, peneliti mengangkat topik "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Keterlambatan Bicara pada Generasi Alpha". Penelitian ini berfokus untuk mengukur intensitas penggunaan gadget dan juga menganalisis jenis konten yang dikonsumsi anak-anak dan pengaruh spesifiknya terhadap kemampuan bicara mereka (Van Tiel, 2015).

## Metodologi

Bentuk penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik kolerasional yang bertujuan menguji dua variabel untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) untuk itu jelas penelitian ini tergabung pada penelitian korelational. Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021) penelitian kolerasional merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.

**Gambar 1. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 sampai dengan bulan Maret 2025. Sampel yang di ambil penulis dalam penelitian ini adalah sebanya 100 sampel orang tua yang memiliki anak generasi alpha dengan rentang usia 4-5 tahun di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang didapatkan langsung dari responden yang diteliti. Untuk mengungkap tentang intensitas dan konten *gadget* dan keterlambatan berbicara pada generasi alpha. Skala yang digunakan adalah skala *likert*. Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau sekelompok orang dengan fenomena sosial. Metode dalam penelitian ini merupakan penskalaan pernyaatan sikap yang digunakan distributor respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Instumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dalam bentuk kuesioner (angket). Untuk data tentang intensitas dan konten *gadget* menggunakan kuesioner (angket) yang diisi oleh orang tua dan untuk ketelamabatan bicara diukur menggunakan lembar observasi saat peneliti mengamati kemampuan bicara anak. Penelitian ini telah mendapat persetujuan dari orang tua/wali anak dan pihak sekolah. Seluruh prosedur penelitian dilakukan sesuai dengan etika penelitian termasuk menjaga kerahasian identitas anak dan memastikan tidak adanya risiko yang merugikan anak.. Kisi-kisi instrumen intensitas dan konten *gadget* dapat dilihat pada tabel 1 dan 2

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Intensitas *Gadget***

| Kategori | Durasi | Intensitas |
|---|---|---|
| Tinggi | 75-120 menit | Lebih dari 3 kali/hari |
| Sedang | 40-60 menit | 2-3 kali/hari |
| Rendah | 5-30 menit | Maksimal 1-2 kali/hari |

**Sumber :** (Sari & Mitsalia, 2016)

Agar data yang diperoleh dapat dianalisis secara statistik maka setiap predikat item diubah menjadi menjadi angka dengan penilaian sebagai berikut:

1. Tinggi diberi skor 3
2. Sedang diberi skor 2
3. Rendah diberi skor 1

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Konten Gadget**

| Jenis Konten | Penilaian | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Selalu | Sering | Jarang | Tidak Pernah |
| Youtube | | | | |
| Game | | | | |
| Edukatif | | | | |
| Kartun | | | | |

**Sumber :** (Setiawati, 2016)

Agar data yang diperoleh dapat dianalisis secara statistik maka setiap predikat item diubah menjadi menjadi angka dengan penilaian sebagai berikut:

1. Selalu diberi skor 4
2. Sering diberi skor 3
3. Jarang diberi skor 2
4. Tidak Pernah diberi skor 1

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Bicara**

| No | Indikator | Penilaian | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Mengulang kalimat sederhana | | | | |
| 2 | Bertanya dengan kalimat yang benar | | | | |
| 3 | Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan | | | | |
| 4 | Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb) | | | | |
| 5 | Menyebutkan kata-kata yang dikenal | | | | |

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

| 6 | Mengutarakan pendapat kepada orang lain |
|---|---|
| 7 | Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan |
| 8 | Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernal didengar |
| 9 | Memperkaya perbendaharaan kata |
| 10 | Berpartisipasi dalam percakapan |

Agar data yang diperoleh dapat dianalisis secara statistik maka setiap predikat item diubah menjadi menjadi angka dengan penilaian sebagai berikut:

1. Belum Berkembang (BB) diberi skor 1
2. Mulai Berkembang (MB) diberi skor 2
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi skor 3
4. Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi skor 4

Setelah dilakukan pengambilan data kemudian dilakukan analisis data dengan uji statistik non parametrik yaitu Chi Square dengan tingkat kemaknaan 5% ($\alpha$=0,05). Adapun hasil dari uji validitas dan realibiltas instrumen menunjukkan bahwa seluruh instrumen yang digunakan dinyatakan 100% valid dan reliabel sehingga layak serta dapat dipercaya untuk digunakan dalam mengukur variabel yang diteliti secara konsisten dan akurat.

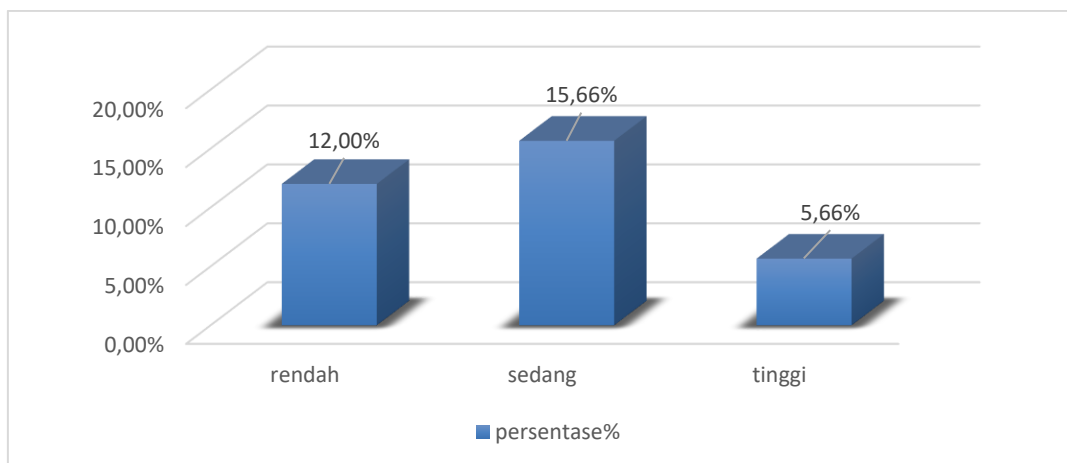
## Hasil dan Pembahasan

### Intensitas Penggunaan *Gadget*

Pengukuran terhadap intensitas *gadget* di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru menggunakan angket dengan 3 butir pernyataan, Skor tertinggi untuk setiap pernyataan diberi skor 3 dan skor terendah diberi skor 1 serta disebarkan kepada 100 orang tua di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru. Gambaran mengenai Intensitas penggunaan *gadget* di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Skor Indikator Intensitas Gadget**

| No | Indikator | Jumlah Item | Skor Faktual | Skor Ideal | Persentase % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Tinggi | 1 | 36 | 300 | 12,00% | Tidak baik |
| 2 | Sedang | 1 | 47 | 300 | 15,66% | Tidak baik |
| 2 | Rendah | 1 | 17 | 300 | 5,66% | Tidak baik |
| | Jumlah | 3 | 100 | 900 | 33,32% | Tidak baik |
| | Rata-rata | | | 300 | 11,10% | Tidak baik |

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2025

**Gambar 2. Grafik Data Intensitas *Gadget***

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

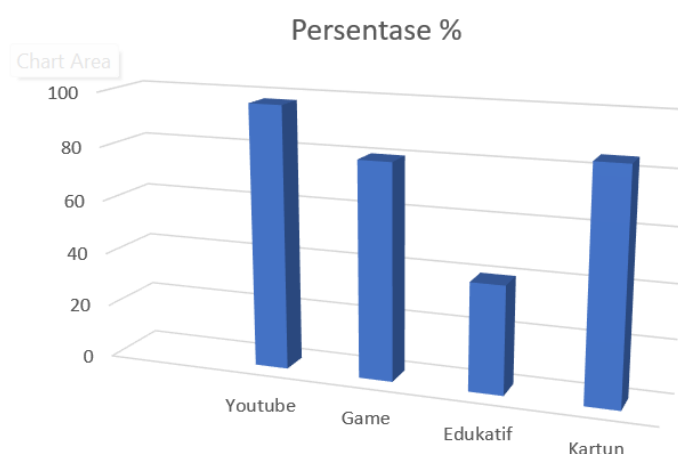
Dari tabel 4 dan gambar 2 diatas menunjukkan jumlah skor masing-masing indikator dari intensitas penggunaan *gadget*, dimana secara deskriptif dapat ditunjukkan bahwa nilai (skor) dari indikator pertama yakni intensitas tinggi dengan persentase 12,00%, indikator kedua yaitu intensitas sedang dengan persentase 15,66%, indikator ketiga yaitu intensitas rendah dengan persentase 5,66%. Data mengenai intensitas penggunaan *gadget* yaitu nilai skor 900 dengan persentase 33,32% menunjukkan intensitas penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tidak baik dalam rentang 20%-36% (lihat tabel 4).

**Konten Penggunaan *Gadget***

Pengukuran terhadap konten *gadget* di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru menggunakan angket dengan 4 butir pernyataan, Skor tertinggi untuk setiap pernyataan diberi skor 4 dan skor terendah diberi skor 1 serta disebarkan kepada 100 orang tua di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru. Gambaran mengenai konten *gadget* di TK se-Kecamatan Bina Widya Kota Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Skor Indikator Konten *Gadget***

| No | Indikator | Jumlah Item | Persentase % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Youtube | 1 | 97,50% | Tinggi |
| 2 | Game | 1 | 80,00% | Tinggi |
| 3 | Edukatif | 1 | 40,00% | Rendah |
| 4 | Kartun | 1 | 85,00% | Tinggi |

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2025

**Gambar 3. Grafik Data Konten *Gadget***

Dari tabel 5 dan gambar 3 diatas menunjukkan konten yang paling banyak ditonton anak adalah youtube dengan persentase 97,50%, kedua yaitu konten kartun dengan persentase 85,00%, ketiga yaitu game dengan persentase 80,00%, keempat yaitu edukatif dengan presentase 40%.

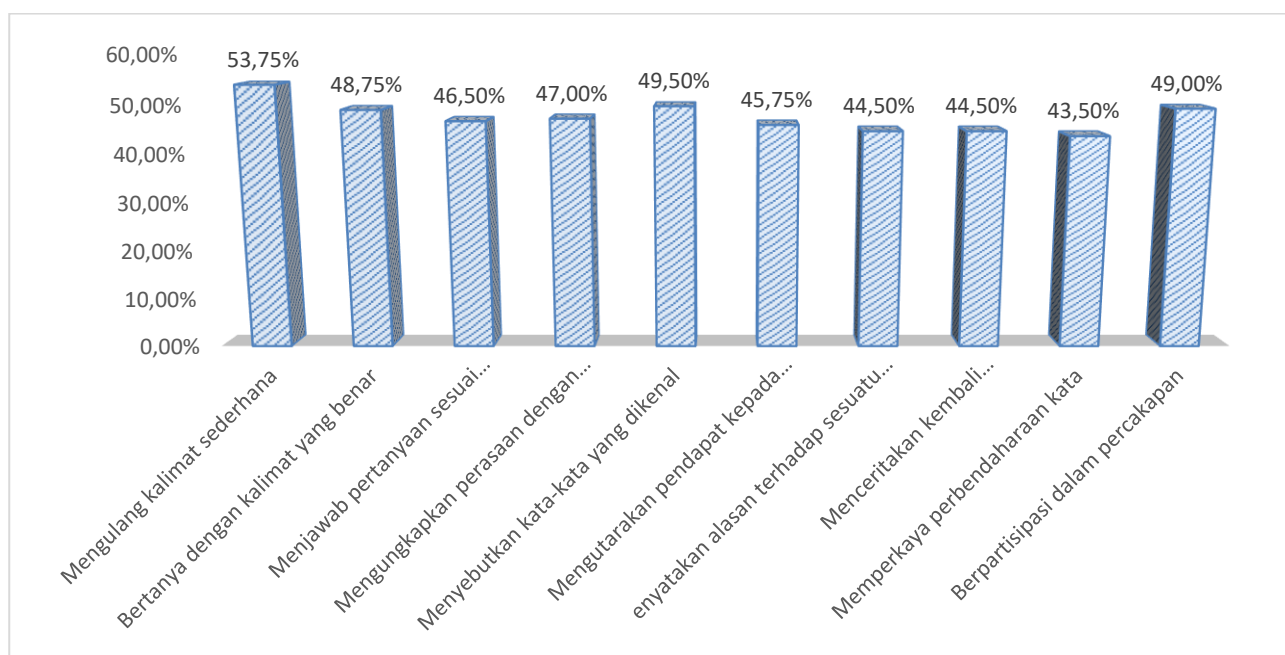
**Hasil Kemampuan Berbicara Anak Generasi Alpha**

Pengukuran terhadap kemampuan bicara anak generasi alphamenggunakan 10 butir pernyataan. Skor tertinggi untuk setiap pernyataan diberi skor 4 dan terendah diberi skor 1 diamati langsung menggunakan lembar observasiyang dilakukan oleh peneliti. Gambaran mengenai kemampuan berbicara anak generasi alpha dapat dilihat pada tabel 6.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

**Tabel 6 Skor Indikator Kemampuan Bicara Anak Generasi Alpha**

| No | Indikator | Jumlah Soal | Skor Faktual | Skor Ideal | Persentase % | Kriteria |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Mengulang kalimat sederhana | 1 | 215 | 400 | 53,75% | Cukup Baik |
| 2 | Bertanya dengan kalimat yang benar | 1 | 195 | 400 | 48,75% | Kurang Baik |
| 3 | Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan | 1 | 186 | 400 | 46,50% | Kurang Baik |
| 4 | Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, jelek, dsb) | 1 | 188 | 400 | 47,00% | Kurang Baik |
| 5 | Menyebutkan kata-kata yang dikenal | 1 | 198 | 400 | 49,50% | Kurang Baik |
| 6 | Mengutarakan pendapat kepada orang lain | 1 | 183 | 400 | 45,75% | Kurang Baik |
| 7 | Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan | 1 | 178 | 400 | 44,50% | Kurang Baik |
| 8 | Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar | 1 | 178 | 400 | 44,50% | Kurang Baik |
| 9 | Memperkaya perbendaharaan kata | 1 | 174 | 400 | 43,50% | Kurang Baik |
| 10 | Berpartisipasi dalam percakapan | 1 | 196 | 400 | 49,00% | Kurang Baik |
| | **Jumlah** | 10 | 1891 | 4000 | 472,75% | Kurang Baik |
| | **Rata-rata** | 1 | 189,1 | 400 | 47,27% | Kurang Baik |

Sumber: Data Olahan Penelitian, (2025)

**Gambar 4. Grafik Persentase Indikator kemampuan bicara generasi alpha**

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

Dari gambar diatas menunjukkan jumlah skor masing-masing indikator darikemampuan bicara anakData mengenai kemampuan berbicara secara keseluruhan yaitu nilai skor 1891 atau sekitar 47,27% menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak termasuk dalam kategori kurang baik dalam rentang 37%-53% dan dikategorikan keterlambatan bicara dikarenakan belum memenuhi standar Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) untuk usia anak 4-5 tahun Dimana seharusnya pada usia tersebut anak berada pada kategori baik diukur dengan 10 indikator kemampuan bicara tesebut.

**Tabel 7. Hasil Uji *Chi Square***

***Chi-Square Tests***

| | *Value* | *df* | *Asymp. Sig. (2-sided)* |
|---|---|---|---|
| *Pearson Chi-Square* | 155.380[a] | 42 | .000 |
| *Likelihood Ratio* | 152.567 | 42 | .000 |
| *Linear-by-Linear Association* | 75.523 | 1 | .000 |
| *N of Valid Cases* | 100 | | |

*a. 62 cells (93,9%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,17.*

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2025

Dari tabel 7 diperoleh nilai *Chi Square* sebesar 155,380 dengan probabilitas 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat Terdapat Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Keterlambatan Bicara Anak Generasi Alpha. Nilai *Chi Square* menunjukkan bahwa antara variabel Intensitas dan Konten *Gadget* dengan Keterlambatan Bicara Anak memiliki pengaruh yang negatif. Untuk menguji signifikasi pengaruh dapat diketahui melalui hasil analisis dengan *Pearson Chi-Square,* dengan melihat nilai *Chi Square* (Sig) yang diperoleh. Sebagai kriteria penilaian, apa bila nilai *Chi Square* > 0,05 maka Ho diterima, sedangkan apabila nilai *Chi Square* < 0,05 maka Ho ditolak (Syofian, 2014). Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh antara Intensitas dan Konten *Gadget* Terhadap Keterlambatan Bicara Anak Generasi Alpha. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap kemampuan berbicara maka dapat dilihat pada tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Analisis Korelasi *Symmetric Measures***

| | | *Value* | *Asymp. Std. Error*[a] | *Approx. T*[b] | *Approx. Sig.* |
|---|---|---|---|---|---|
| *Interval by Interval* | *Pearson's R* | -.873 | .027 | -17.756 | .000[c] |
| *Ordinal by Ordinal* | *Spearman Correlation* | -.846 | .031 | -15.739 | .000[c] |
| *N of Valid Cases* | | 100 | | | |

*a. Not assuming the null hypothesis.*
*b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.*
*c. Based on normal approximation.*

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2025

Berdasarkan data di atas tentang intensitas dan konten *gadget* dengan nilai koefisien korelasi diatas, nilai P *value* = -0,873 menunjukkan bahwa pengaruh intensitas dan konten penggunaan *gadget* terhadap keterlambatan bicara anakberada pada kategori sangat kuat. Nilai koefisien determinan yang dihasilkan adalah KD = $r^2$ x 100 = $-0{,}873^2$ x 100 = -76,21% maka dapat dilihat bahwa pengaruh intensitas dan konten *gadget* sebesar 76,21% terhadap keterlambatan bicara anak generasi alpha.

**Pembahasan**

**Dampak Intensitas Penggunaan *Gadget***

Dari hasil penelitian intensitas penggunaan *gadget* anak generasi alpha paling banyak berada pada kategori intensitas sedang dengan durasi 40-60 menit dengan frekuensi 2-3 kali/hari dan intensitas tinggi dengan durasi 75-120 menit dengan frekuensi lebih dari 3 kali/hari. Rata-rata intensitas penggunaan *gadget* termasuk dalam kategori tidak baik dalam rentang 20%-36%. Pada

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

anak generasi alpha *gadget* merupakan kebutuhan yang menyebabkan ketergantungan bahkan kecanduan pada diri anak. Generasi alpha ini memiliki beberapa karakter seperti bersifat individualis, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, sulit melepaskan diri dari *gadget* (Maulia et al., 2020). Teknologi pada dasarnya dicipatakan untuk membantu manusia namun dalam pengunaan tentunya harus memiliki aturan dan batasan terutama apabila digunakan oleh anak.

Menurut pedoman penggunaan *gadget* untuk anak dari *American Academy of Pediatric* (APA) dan *World Health Organization* (WHO), tabel 9 adalah intensitas penggunaan *gadget* yang dianjurkan sesuai usia anak.

**Tabel 9. Rekomendasi penggunaan *gadget***

| Usia Anak | Rekomendasi AAP | Rekomendasi WHO |
|---|---|---|
| 0-2 tahun | Tidak dianjurkan menggunakan *gadget* sama sekali | Tidak menggunakan *gadget* sama sekali |
| 2-5 tahun | 1 jam/hari dengan konten berkualitas dengan pendampingan | Maksimal 1 jam/hari |
| 6 tahun ke atas | Maksimal 2 jam/hari dan seimbangkan dengan aktivitas lainnya | Batasan waktu disepakati Bersama orang tua |

Dari tabel 9 dapat terlihat bahwa subjek penelitian menggunakan intensitas *gadget gadget* yang tidak sesuai dengan anjuran AAP dan WHO. Pada penelitian sebelumnya intensitas penggunaan *gadget* pada anak tergolong tinggi terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mulyantari et al., 2019) sebanyak 87% anak menggunakan *gadget* lebih dari 1 jam/hari dan menggunakan *gadget* pertama kali lebih dari 18 bulan. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Mott Children's Hospital* tentang lama waktu menggunakan *gadget* untuk anak, 26% anak usia 2-5 tahun menggunakan 3 jam *gadget* setiap harinya (Hale & Guan, 2015). Dari hasil penelitian (Kabali et al., 2015) pada 350 anak, 96,6% anak mulai menggunakan *gadget* sejak usia kurang dari 1 tahun. Berdasarkan rekomendasi AAP, *gadget* tidak boleh diberikan kepada anak di bawah usia 18-24 bulan, namun pada kenyataannya masih banyak orang tua yang memberikan *gadget* kepada anak terlalu dini dengan intensitas penggunaan yang tinggi.

Tingginya intensitas penggunaan *gadget* ini berdampak terhadap aspek perkembangan bicara anak generasi alpha. Hal ini sejalan dengan penelitian (Suryawan & Merijanti, 2021) menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan Tomang Jakarta Barat. Hasil analisis *Chi*-square menunjukkan bahwa adanya hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa pada balita yaitu memperoleh nilai signifikansi (p=0.002).

Hasil penelitian (Lepičnik-Vodopivec & Samec, 2012) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada balita dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa. *Gadget* yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat menyebabkan anak tidak dapat bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya (Santoso et al., 2013). Hasil penelitian (Calorina et al., 2020) mengungkapkan bahwa *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak secara langsung dan negatif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Anggrasari & Rahagia, 2020) menunjukkan bahwa 30 menit anak bermain *gadget* dapat meningkatkan resiko dalam perkembangan bahasa dan bicara anak dikarenakan sistem komunikasi satu arah dimana *gadget* tidak memberikan umpan balik sehingga komunikasi 1 arah/pasif dan menyebabkan keterlambatan berbicara pada anak

Berdasarkan sebuah penelitian yang dipublikasikan dalam *Pediatric Academic Societies Meeting* (2018), tim peneliti dari *University of Toronto* Kanada, menganalisis kemampuan bahasa dan berbicara 900 balita. Antara lain untuk mengetahui fokus perhatian, kemampuan menyusun kata serta seberapa banyak kata yang diucapkan ketika berusia 18 bulan. Sebanyak 20% dari anak-anak yang diamatinya menggunakan *gadget* kurang lebih 28 menit setiap harinya. Dari penelitian diketahui bahwa setiap anak menggunakan *gadget* 30 menit mampu meningkatkan resiko terlambat bicara atau *speech delay* sebesar 49%.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

Hasil penelitian (Putri, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan gadget bisa berdampak pada beberapa aspek perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan sosial anak. Anak akan menjadi pribadi yang tertutup. Hal ini juga akan menghambat perkembangan bahasa anak khususnya kemampuan berbicara anak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Bawono, 2017) bahwa penyebab anak mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) dikarenakan kesempatan praktik bercakap-cakap yang minim, tidak adanya komunikasi timbal balik yang dapat melatih aspek bicara dan bahasa anak seperti saat menonton video youtube/bermain game

(Hiniker et al., 2016) mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* pada usia balita dapat mempengaruhi aspek perkembangan bicara dan bahasanya. *Gadget* yang digunakan secara berlebihan, tidak terkontrol, dan tanpa pengawasan dapat menyebabkan akan kurang bersosialisasi atau berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Soetjiningsih & Ranuh, 2014) yang menyatakan bahwa anak yang kurang mendapatkan stimulus pada aspek perkembangannya dapat mengganggu kemampuan bicara dan bahasanya.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terlihat menguatkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis bahwa intensitas penggunaan *gadget* memberikan pengaruh negatif terhadap keterlambatan bicara anak generasi alpha. Oleh sebab itu perlu dilakukan intervensi untuk mencegah hal ini terjadi. Salah satu solusi yang bisa dilakukan yaitu pendampingan dari orang tua dan pembatasan waktu dan intensitas penggunaan sesuai aturan dari AAP dan WHO.

**Peran Konten Pasif dan Aktif**

Berdasarkan hasil penelitian, data konten yang paling tinggi digunakan anak adalah youtube, game dan kartun. Sedangkan konten edukatif hanya digunakan 40% oleh anak. Konten youtube, game dan kartun merupakan konten pasif. Fungsu *gadget* yang digunakan oleh anak dijadikan hiburan, edukasi maupun komunikasi. *Gadget* sendiri memiliki berbagai fitur yang menarik untuk digunakan. Ada banyak aplikasi yang tersedia di *playstore* dan mudah untuk digunakan anak-anak. Dibalik banyaknya fitur yang tersedia di *gadget* bisa menjadi boomerang bagi perkembangan anak dikarenakan setiap fitur memiliki dampak positif dan negatif yang besar sehingga orang tua harus bijak dalam memilih media digital untuk anak (Limardi et al., 2019)

Dalam media digital terdapat berbagai konten yang dapat secara garis besar kita kategorikan menjadi konten pasif dan konten aktif. Contoh konten pasif dalam *gadget* seperti youtube, kartun, game membuat anak hanyalah menonton atau mendengar dan tidak ada interaksi aktif dari pengguna (Putra & Patmaningrum, 2018). Adapun ciri-ciri konten pasif adalah konsumsi satu arah, tidak merangsang partisipasi dan pemikiran kritis, minim interaksi verbal dan fisik. Dampak konten pasif bagi anak adalah menyebabkan keterlambatan bicara atau sosial, mengurangi waktu untuk interaksi sosial langsung, anak cenderung menjadi pasif dan kurang aktif (Fatmawati & Sholikin, 2019).

**Tabel 10. Perbandingan konten pasif dan aktif**

| Aspek | Konten pasif | Konten aktif |
|---|---|---|
| Interaksi | Tidak ada/sangat minim | Ada (anak diminta merespon) |
| Peran Anak | Penerima informasi | Pelaku atau peserta aktif<br>Batasan waktu disepakati Bersama orang tua |
| Contoh | Menonton TV, Youtube, Game | Aplikasi edukatif |
| Resiko | Keterlamabatan bicara, pasif sosial | ketergantungan jika berlebihan |
| Manfaat | Hiburan (dalam batas waktu wajar) | Stimulasi kognitif dan bahasa |

Sedangkan konten edukatif merupakan konten yang mendorong anak untuk berinteraksi, berpikir dan merespon secara aktif contohnya aplikasi edukatif yang mengajak anak menjawab, memilih atau menggeser objek, selain itu ada platform belajar yang melibatkan suara dan gerak anak dan memberikan video interaktif dimana anak diminta untuk menjawab dan diberikan waktu (Delima et al., 2015). Ciri-ciri konten aktif adalah interaksi dua arah, menstimulasi kognitif, bahasa atau motorik, mendorong keterlibatan aktif dan eksplorasi. Dampak konten aktif bagi anak yaitu

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026

mendukung perkembangan bahasa, kognisi dan problem solving anak, meningkatkan fokus dan kemampuan instruksi, jika didampingi orang tua maka hasilnya bisa sangat positif (Pratiwi & Pritanova, 2017). Tabel 10 adalah perbandingan konten pasif dan aktif ditinjau dari beberapa aspek.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mulyantari et al., 2019) 87% anak menggunakan *smartphone* dan konten yang paling banyak digunakan adalah youtube, kartun dan *game*. Hal ini tidak sesuai dengan rekomendasi yang dikeluarkan AAP, yaitu program yang dianjurkan adalah berkualitas tinggi dari *Sesame Workshop Public Broadcasting Sevice* (PBS) yang dapat meningkatkan kognisi, bahasa dan kemampuan sosial anak usia 3-5 tahun. Menurut (Bozzola et al., 2018) game cenderung media yang rentan mengandung unsue kekerasan virtual dan ini berdampak negatif terhadap perilaku anak

Mengontrol anak saat melihat konten atau tayangan di *gadget* merupakan hal yang perlu dilakukan oleh orang tua karena apabila tidak terkontrol dapat menyebabkan tantrum, kecanduan, membuat anak lupa akan dunia sekitar yang mengakibatkan sikap individualis dan cenderung anti social terhadap orang lain (Dinleyici et al., 2016). Penggunaan media digital serta konten apa yang dikonsumsi anak merupakan tanggung jawab orang orang tua karena pada hakikatnya anak belum membutuhkan media digital seperti orang dewasa, yang anak perlukan adalah bermain, bersosialisasi dan melakukan berbagai aktivitas fisik untuk stimulasi tumbuh kembangnya(Reid Chassiakos et al., 2016)

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terlihat menguatkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis bahwa konten dalam penggunaan *gadget* memberikan pengaruh negatif terhadap keterlambatan bicara anak generasi alpha. Hal ini dikarenakan pada konten pasif konsumsi hanya satu arah, tidak merangsang partisipasi dan pemikiran kritis, minim interaksi verbal dan fisik. Konten yang disarankan untuk digunakan anak adalah konten aktif dengan kontrol dan pengawasan oleh orang tua.

## Simpulan

Intensitas dan konten *gadget* membawa pengaruh negatif dan signifikan terhadap keterlambatan berbicara anak generasi alpha. Intensitas penggunaan *gadget* yang paling banyak digunakan pada kategori sedang sebesar 15,66% dan konten yang ditonton anak paling tinggi adalah youtube, kartun dan game dimana konten tersebut tergolong pasif dan membuat anak menjadi jarang atau sama sekali tidak berkomunikasi atau bersosialisasi dengan orang lain yang ada disekitarnya ataupun bermain dengan teman seusianya. Hal ini menyebabkan anak tidak mendapatkan stimulasi dan dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa anak. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan perlunya intervensi preventif melalui edukasi kepada orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* serta penyusunan pedoman yang dapat membantu orang tua dalam membatasi penggunaan *gadget* untuk anak. Hasil dari penelitian ini membuka peluang untuk dilakukan studi lanjutan yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan *gadget* dengan aspek lainnya seperti pengelolaan emosi anak/tingkat tantrum pada anak, empati dan kesehatan mata anak. Selain itu peneliti lanjutan juga dapat mengembangkan buku panduan dalam penggunaan *gadget* serta peran pengawasan orang tua dalam mengelola *gadget* bagi anak usia dini.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua di Kecamatan Bina Widya dan pihak sekolah yang telah berpartisipasi dan membantu peneliti ddalam penelitian ini.

## Daftar Pustaka

Amalia, H. F., Rahmadi, F. A., & Anantyo, D. T. (2019). Hubungan Antara Paparan Media Layar Elektronik Dan Perkembangan Bahasa Dan Bicara. *Jurnal Kedokteran Diponegoro (Diponegoro Medical Journal)*, *8*(3), 979–990.

Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026


Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, *1*(1), 18–24.

Bachtiar, Y., & Fitriani, R. S. (2024). Layar Kecil, Masalah Besar: Analisis Penggunaan Smartphone dan Pengaruhnya terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, *14*(2).

Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah: Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, *1*.

Bozzola, E., Spina, G., Ruggiero, M., Memo, L., Agostiniani, R., Bozzola, M., Corsello, G., & Villani, A. (2018). Media devices in pre-school children: the recommendations of the Italian pediatric society. *Italian Journal of Pediatrics*, *44*(1), 1–5.

Calorina, L., Pawito, P., & Prasetya, H. (2020). The effect of gadget use on child development: A path analysis evidence from Melawi, West Kalimantan. *Journal of Maternal and Child Health*, *5*(1), 110–119.

Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, *1*(1).

Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, *2*(1), 83–92. (Perbaikan: Entri ganda telah digabungkan menjadi satu)

Dinleyici, M., Carman, K. B., Ozturk, E., & Sahin-Dagli, F. (2016). Media use by children, and parents' views on children's media usage. *Interactive Journal of Medical Research*, *5*(2), e5668.

Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, *11*(2), 119–138.

Force, D. H. T., & Society, C. P. (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, *22*(8), 461.

Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: a systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, *21*, 50–58.

Hartanti, D. (2020). *Hubungan Lama Penggunaan Gadget (Android) Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Telaah Jurnal*. STIKES Muhammadiyah Klaten.

Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisasi Edukasi Smartphone terhadap Anak "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak." *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 23–26.

Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(3), 363–372.

Hiniker, A., Suh, H., Cao, S., & Kientz, J. A. (2016). Screen time tantrums: How families manage screen media experiences for toddlers and preschoolers. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 648–660.

Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, *2*(1), 62–69.

Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner Jr, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, *136*(6), 1044–1050.

Lepičnik-Vodopivec, J., & Samec, P. (2012). Advantages and disadvantages of information-communication technology usage for four-year-old children, and the concequences of its usage for the children's development. *International Journal of Humanities and Social Science*, *2*(17).

Limardi, S., Widinugroho, S., & Ribuan, C. (2019). Penggunaan Media Informasi yang Bijak untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *Cermin Dunia Kedokteran*, *46*(11), 398240.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, *5*(2).

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7026
Maulia, D., Rakhmawati, E., & Suyati, T. (2020). Edukasi Pendampingan Orangtua Mengenai Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*, 179–189.

McCrindle, M., & Wolfinger, E. (2011). *Word Up: A Lexicon and Guide to Communication in the 21st Century*. The ABC of XYZ.

Mulyantari, A. I., Romadhona, N., Nuripah, G., Susanti, Y., & Respati, T. (2019). Hubungan kebiasaan penggunaan gadget dengan status mental emosional pada anak usia prasekolah. *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, *1*(1), 10–15.

Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, *6*(1), 11–24.

Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.

Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh YouTube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, *21*(2).

Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, *6*(1), 58–66.

Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, *5*(2), 202–210.

Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Levine, A., & Boyd, R. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. *Pediatrics*, *138*(5).

Rinaldi, A. N., Utami, S., & Utami, W. P. (2023). Smartphones and Effects on Children's Speech Delays. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 167–174.

Saint Louis, C. (2015, Oktober 16). Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds. *The New York Times*, A16-L.

Santoso, L. E. C., Bramantijo, B., & Sutanto, R. P. (2013). Perancangan Kampanye Sosial Bagi Orang Tua Tentang Bahaya Tablet PC Bagi Anak Usia 2 Tahun Ke Bawah. *Jurnal DKV Adiwarna*, *1*(2), 11.

Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*, *13*(2).

Setiawati, W. (2016). *Ayah Ibu Baik Parenting Digital Pengaruh Gadget Dan Perilaku Terhadap Kemampuan Anak*. Keluarga Indonesia Bahagia.

Soetjiningsih, & Ranuh, G. (2014). *Tumbuh Kembang Anak* (Ed. Ke-2). Penerbit EGC.

Suryawan, K. B., & Merijanti, L. T. (2021). Bermain Aplikasi Gadget Berhubungan Dengan Keterlambatan Perkembangan Bicara Dan Bahasa Pada Balita. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, *4*(4), 157–163.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4), 527–533.

Syofian, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. Kencana Prenada Media Group.

Tarigan, H. G. (2019). *Berbicara; Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.

Van Tiel, J. M. (2015). *Pendidikan Anakku Terlambat Bicara*. Prenada Media.

Warisyah, Y. (2019). Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.

Wijoyono, V. V., Negara, I. N. S., & Aryanto, H. (2015). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, *1*(6), 11.